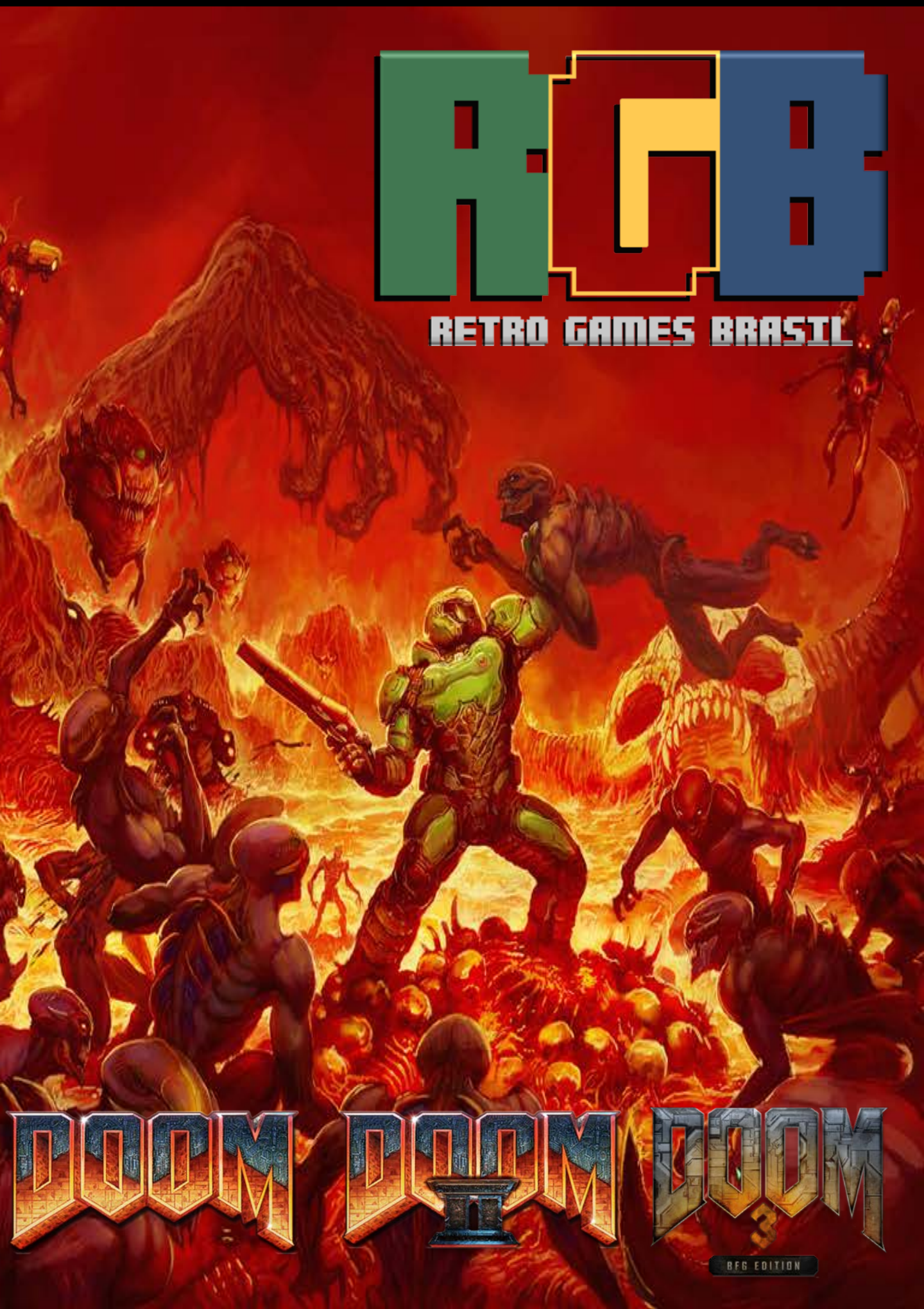

RGB
RETRO GAMES BRASIL
DOOM
DOOM II
DOOM 3
BFG EDITION

DOOM. O MEHOR FPS DE TODOS OS TEMPOS ESTA AQUI, NA NOSSA REVISTA, EM UMA PARCERIA COM NOSSOS AMIGOS DO BLOG ROUND 1. APROVEITEM...
ALOHAWELL

Equipe:
Alohawell
Furia
Jail

Contato:
Alohawell@gmail.com

@ForumRetroGames

Desenvolvedora: *id Software*
Publicadora: *GT Interactive*
Roteirista: *Tom Hall*
Trilha sonora por: *Robert Prince*
Lançamento: *10 de novembro de 1993*
Engine: *id Tech-1*
Designers: *Sandy Petersen, John Romero, Shawn Green, Tom Hall*
Programadores: *John Carmack, John Romero, Dave Taylor*
Gênero: *First Person Shooter*
1 jogador; Multiplay(mods)

O enredo do jogo é bem feito, não muito profundo nem cheio de reviravoltas, mas atende bem naquilo que é cobrado. O Doomguy é um fuzileiro naval, ou espacial como queiram, e seu superior lhe deu ordens para assassinar vários civis. Badass que ele é, mandou seu superior se ferrar, e então ele foi condenado a contribuir com trabalhos braçais na Union Aerospace Corporation. A UAC realizava estudos e pesquisas em Marte, mas um dos achados foi um portal que levava a outro mundo. E não era um planeta ou cidade qualquer que ele destinava, e sim para o inferno e dele saíram todos os demônios possíveis matando e devastando toda a base da UAC. Um grupo de soldados foi enviado para investigar o ocorrido, porém o contato pelo rádio foi cortado e ninguém mais respondia, até que nosso protagonista ressurge das cinzas atirando em tudo o que se mexe e tentando sobreviver.

Além das armas o jogo possui itens especiais e alguns deles são os power ups que ampliam o valor de nossa armadura ou health, que sempre teve o limite no número 100, então obtendo um power up este valor ganhava um acréscimo.

Curiosidades a respeito ::..

Doom foi um estrondo sem igual. Durante seu desenvolvimento, Carmack conta que um porteiro do prédio onde morava ficava espiando a janela quando eles trabalhavam no jogo e o testavam. Os grunhidos demoníacos, o som das armas disparando e a trilha sonora deixaram o pobre porteiro impressionado como que via. O jogo contou uma bela ajuda em sua divulgação, onde Bill Gates utilizou imagens do jogo para apresentar o Windows 95.

Muita gente jogava Doom e foi este título que trouxe os adolescentes e adultos pra este mundo outrora considerado infantil. Então em repúblicas, que são as moradias de universitários, ouvia-se pelos corredores os urros e grunhidos dos montrengos, assim como caras gritando “mata, mata” e alvoroço ao término de cada fase. Há várias histórias do tipo, gente que trabalhava com informática só pra jogar Doom nas horas vagas(tô de olho, Tchulanguero!), crianças que jogavam Doom escondido dos pais e gente curiosa que achou este FPS por acaso ao fuçar o sistema do Windows. O jogo vinha escondido e só os ninjas o acharam!

Bônus ::..

A Id Software, esperta que é, conseguiu criar uma maneira com que os fãs criassem suas próprias fases de Doom ao baixar um sistema que permitia criar e modificar como quisessem tudo ao redor do primeiro Doom. No auge da criação desenfreada um modo de jogo chamou a atenção e posteriormente foi incluso que é o Deathmatch, uma partida de tiroteio entre vários Marines, fazendo assim com que o multiplayer nos FPS nascesse.

Controvérsias ::..

Anos 90. Jogo de terror. Sangue, demônios, pentagramas e velas. Anos 90(de novo). Então vocês já imaginam o caos que Doom causou nas famílias. Hoje podemos pensar que não é nada demais, porém há de ser mencionado que eram outros tempos, outra mentalidade e o comportamento de cada pessoa era sim diferente de hoje (se a banda Kiss já foi considerada demoníaca, então não se surpreendam, ok?!). Podia ter sido passageiro se não fosse por dois adolescentes que planejaram e realizaram um atentado no Instituto Columbine. O que Doom tem a ver com isto? Nada. Porém os dois jogavam games e eram considerados “os estranhos” da turma, ou “excluídos”, então com o sucesso do jogo e o massacre ocorrido, vários jornalistas, líderes religiosos e mães e pais neuróticos acharam em Doom uma maneira de culpar os jogos pelo ocorrido.

Em Doom II: Hell on Earth temos nosso fuzileiro Doomguy voltando ao planeta natal e encontrando uma situação devastadora. O portal do inferno se abriu na Terra também e os demônios fizeram uma limpeza em nossa moradia. Mas um dos sobreviventes, claro, é o nosso soldado do futuro que mais uma vez precisa limpar a merda toda e sozinho. O desenvolvimento das 30 fases oficiais e mais duas secretas ficou a cargo de uma equipe de respeito contando com American McGee, John Romero, Tom Hall e Sandy Petersen.
Os monstros do jogo são os mesmos do primeiro game, aliados a estes daqui:

Heavy Weapon Dude – Um fuzileiro zumbi que tenta nos destruir com uma minigun.

Wolfenstein Nazi – Os nazistas foram todos pro inferno, então nada mais justo que aparecerem em Doom, não?

Pain Elemental – Este tem leve semelhança ao Cacodemon, sua pele é marrom e possui apenas dois chifres, além de possuir dois pequenos braços.

ell Knight – Uma versão defasada do Baron of Hell hehe.

Arachnotron – Uma versão mini da Spider Mastermind.

Revenant – Um esqueleto armado de dois canhões, um em cada ombro, e que veste armadura de guerra dos tempos medievais. Este mete medo em muito marmanjo até hoje!

Mancubus – O monstro mais horrível de todo o Inferno na Terra. Ele é grande e enormemente gordo, dispara bolas de plasma verde em nosso fuzileiro e seu urro é demoníaco feito o cão!

Arch-Vile – É o inimigo mais forte do jogo mesmo não sendo boss, aparecendo assim de maneira frequente e tentando nos aniquilar com labaredas direto do inferno e ressuscitando os monstros que conseguimos trucidar… Vê se pode!

Itens e Armas – O que tem de novo em Doom II é a Super Shotgun, uma .12 de cano duplo e a Megasphere que nos dá maior porcentagem de vida. A megasphere é o objeto mais raro de todo o jogo.

Icon of Sin – É o boss final e o grande desafio do segundo game, trata-se de uma cabeça mecânica imitando um bode. A incisão cirúrgica que a imagem mostra é onde devemos atirar para danificar a cabeça de um dos criadores do game(cabeça esta que está fincada em uma estaca).

Publicadora: *Activision*
Diretor: *Tim Willits*
Designers: *Tim Willits, Mal Blackwell*
Programador: *Robert Duffy*
Roteirista: *Matthew J. Costello*
Engine: *id Tech-4*
Lançamento: *3 de agosto de 2004*

DOOM 3

BFG EDITION

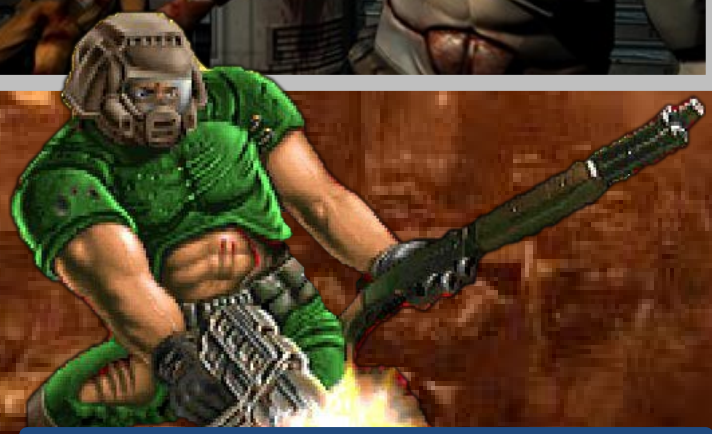
Doom 3 foi um reboot de toda a saga, apesar de seu número junto ao título. Ele traz o doomguy mais uma vez como protagonista, e em 2145 foi enviado para Marte em missão de rotina. A UAC trabalhava pesado em escavações até que encontra um artefato curioso e bastante chamativo. Aos poucos os soldados e cientistas que lá trabalhavam passaram a ouvir vozes e a apresentar comportamento bastante agressivo sem motivo aparente. Ao passo que nosso fuzileiro começa a se adaptar à base, ela é atacada pelas Lost Souls vistas desde o primeiro jogo. As almas da condenação transforma todos no local em zumbis, exceto nosso marine e mais alguns outros poucos sobreviventes. Então temos de lidar mais uma vez com as criaturas vindas do inferno.

A jogabilidade de Doom 3 foi modernizada, pois Doom II ainda fora lançado de sua maneira tradicional sendo que os demais FPS da época já utilizavam o sistema de mira mais sofisticado, então Doom 3 teve essa melhoria e sua mira é bastante boa e a grande novidade é que podemos pular e agachar. O jogo traz gráficos que são bonitos até hoje, sua beleza é surpreendente.

Doom 3 tem uma característica interessante jamais vista nos jogos anteriores que é sua trama. O enredo do game foi bem produzido desta vez pois seus antecessores recebiam uma história simples e superficial. Para o terceiro jogo que rebootou toda a aventura foi contratado Michael J. Costello para roteirizar e dar uma nova visão de enredo para o jogo, antes era contado tudo num textão em letras vermelhas logo no início, mas em Doom 3 o jogo passou a ter sua história contada pouco a pouco através de cutscenes, PDAs e conversas via rádio ou encontros esporádicos. As PDAs são as Personal Data Assistant e nelas obtemos informações de funcionários, soldados, emails que eles enviaram e receberam, assim como mensagens de voz e senhas.

Doom 3 também está bem diferente dos demais jogos. Ele pede um pouco mais de calma e atenção agora, não podemos sair por aí chutando a porta e atirando de .12 pra todo lado. A munição é pouca, os monstros são grotescos e a escuridão reina… Literalmente. Ô jogo escuro! Este lado do jogo é bastante atraente, nos dando uma sensação muito maior de terror, porém atrapalha muito por não termos uma lanterna acoplada no fuzil ou na .12, então temos de alternar o tempo todo entre lanterna e arma, pois ficar na escuridão total não dá nada certo.

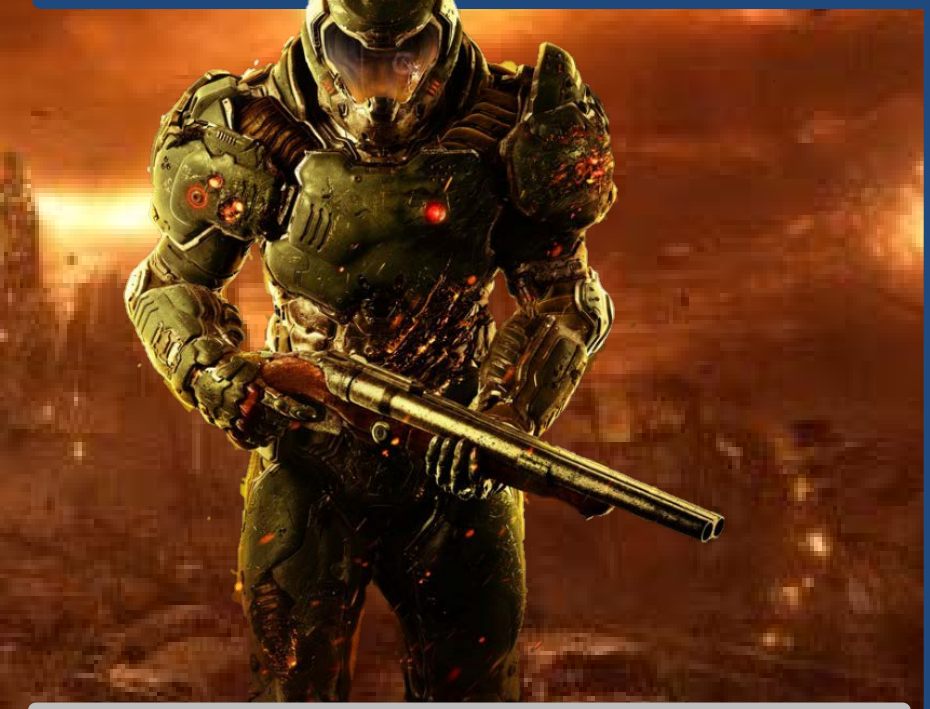
Os monstros do jogo voltaram e redesenhados, ganhando aparência melhor e mais intimidadora. Alguns monstros novos e chefes figuram como era de se esperar, mas nenhum deles é tão marcante quanto os demônios antigos. Sua inteligência artificial é mal distribuída, sendo que apenas os zombieguy e shotgunguy tem uma dificuldade mais elevada por se esconderem atrás de caixas e paredes, os demais monstros vem para cima de nós babando sangue e acabam morrendo muito rápido se pegarmos as manhas.



Menção Honrosa – Doom 3: Ressurrection of Evil é uma expansão lançada em 4 de abril de 2005, um ano após o lançamento de Doom 3. Ele traz um marine com nome, o que causou certa estranheza da parte de alguns fãs. Ressurrection of Evil se passa dois anos após os eventos de Doom 3 e temos como missão encontrar, em meio à escombros e demônios saindo pelas ventas, o dr. McNeil. Esta expansão traz uma variação de monstros muito grande, mas uma variação de armas bem baixa, além de gameplay e física aprimorados. Mesmo assim não foi tão bem recebido quanto Doom 3.

Curiosidades gerais ::..

Tei Tenga foi o primeiro nome que pensaram para ele, porém logo tiveram uma ideia melhor(ainda bem!). Segundo o meu amigo Marvox é possível ver o nome Tei Tenga em monitores pela fase 2. Nuclear Plant. Seu título foi pensado e definido após assistirem o filme The Color of Money, onde o personagem de Tom Cruise utiliza um taco de bilhar modificado e quando perguntam a ele o que é aquilo, Cruise responde: “doom”. Filmes como Evil Dead e Alien serviram para inspirar cenários e algumas características vistas no jogo. O dsign dos monstros por outro lado foi feito a partir do RPG Dungeons & Dragons. As Lost Souls como conhecemos seriam diferentes, sua coloração seria verde e e seríamos atacados com mísseis. Doom foi um jogo que revolucionou a visão das pessoas sobre jogos eletrônicos e foram vários motivos. Um deles foi trazer adolescentes e adultos para este mundo dos games pois até pouco tempo atrás eram considerados coisas infantis, daí a violência de Doom deixou muita gente perplexa e passou a gostar da coisa. O gênero FPS, ou First Person Shooter, foi criado a partir do jogo Wolfenstein 3D, jogo que também foi desenvolvido pela id Software, porém foi Doom quem popularizou este estilo. Tanto que nos anos que se seguiram o nome FPS não era utilizado, os jogos nesse estilo eram chamados de Doom Clones.



O Doomguy, nosso badass protagonista, foi digitalizado juntamente de alguns monstros e ele não tem nome para que o jogador sinta-se ele próprio o herói. As armas utilizadas foram reproduzidas a partir de fotos reais delas(A motoserra do jogo foi feita a partir de uma real que a namorada de um dos desenvolvedores -Tom Hall- tinha em casa).

Doom é um falso jogo 3D. Sua sensação de profundidade vem da ferramente utilizada para aumentar e diminuir os objetos na tela e grande parte do que se vê no jogo foi desenhado à mão! O mecanismo gráfico de Doom foi o que possibilitou sua qualidade visual, tal mecanismo foi criado por John Carmack e não é algo simples com poucos recursos. Este mecanismo possibilitou alterações que antes eram impossíveis. Wolfenstein por exemplo possuía cenários retos feitos dentro de um grande quadrado. Em Doom temos escadas, rampas e elevadores além de uma interação com o cenário como pressionar botões.

FORUM RETROGAMESBRASIL

www.retrogamesbrasil.com

@ForumRetroGames

ROUND ONE

GAMES